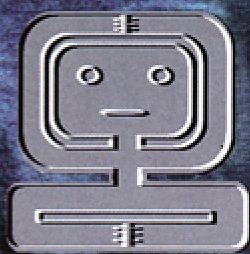


# ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 8(17), ГОДИНА II, АВГУСТ, 1999 Г.

ЦЕНА 0.99 лв. (990 лв.)

www.multimedia.bg/gamemania

ТОП НОВИНИ

## ПРЕГЛЕД PC:

F–22 LIGHTNING 3
EXPENDABLE
MIDTOWN MADNESS
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
PRO 18: WORLD TOUR GOLF

## НАРЪЧНИК:

ARMY MEN 2
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY
F–22 LIGHTNING 3
MIDTOWN MADNESS
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
R–TYPE DELTA
TAI FU
STAR WARS:ROGUE SQUADRON

## ПРЕГЛЕД TV:

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING
DRIVER
F–1 WORLD GRAND PRIX II
BLUE STINGER

## ИГРА НА БРОЯ:

MECHWARRIOR 3



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

APE ESCAPE

# ВЕРИГА ОТ ТУРНИРИ

## СУПЕРШАМПИОН ПО QUAKE 2

**На вниманието на всички геймъри!!!**

- √ 10 турнира с излъчването на победител
- √ Финален турнир за излъчването на супершампиона и голямата награда – цветен телевизор

Турнир №4 ще се проведе на 4 септември /събота/ 1999 г., от 11 часа в HIGH PC CLUB, ул. "Юри Венелин" 1, гр. София (срещу входа на 7-ма гимназия).

Каним всички, които мислят, че могат да се мерят с най-добрите. Ще се играе по схемата един срещу един на нивото THE EDGE.

Финалният мач ще бъде излъчен по Телевизия 7 дни.

Освен слава, победителите ще получат и награди.

Чакаме ви на 4 септември, от 11 часа, HIGH PC CLUB, ул. „Юри Венелин" 1, гр. София.
Такса за участие 2000 лв. (2 лв.)

Справки и записвания на телефон 02/319 007 и на адрес София, ул. Братя Миладинови 58, ет. 2, както и в деня на събитието.





# F-22 LIGHTNING 3

*Издател* **NOVALOGIC**
*Производител* **NOVALOGIC**

**W'95, P133, 32M, x4**

Този авиационен симулатор очевидно е предназначен за масовия потребител, а това означава, че е по силите на всеки – факт, който сам по себе си не е недостатък. Така де, трябва да има нещо и за широката публика.

Далеч по-неприятно е наличието на някои бъгове, което е особено осъдително, като се има предвид, че това е трета игра от серията и създателите й биха могли малко да я поизкусурят. Истина е, че веднага след излизането й те издадоха и patch, но все пак по-редно беше да не пускат творението си преждевременно на пазара. Впрочем нека да не придиряме много, играта е интересна въпреки бъговете си.

В стремежа си да привлече геймърите тя разчита най-вече на визуалната страна и залагат повече върху забавната част, отколкото върху точността. Резултатът е един истински визуален пир, какъвто не може да ви предложи нито един „сериозен" симулатор. Въпреки че силата на играта е във въздушните битки, създателите са хвърлили много труд в моделирането на земните обекти. Хармоничните извивки на планините създават усещане за истински релеф, а изобразените сгради и военни единици красноречиво ни убеждават, че там долу, под облаците, живеят истински хора.

На играча му остава време спокойно да се наслади на всички тези красоти, тъй като самото управление на F-22 не е особено сложна задача. Заетите с въоръжаване и навигация геймъри могат изобщо да забравят за гравитацията. Производителите очевидно са решили да не ги обременяват с нейните закони и затова не се учудвайте, ако успеете да увеличите скоростта при набирането на височина. Не след дълго ще откриете, че виртуалният F-22 може да прави и други удивителни маневри, но за



съжаление когато е добре натоварен, се движи със смешно ниска скорост. В увода към играта се казва, че за направата на стелта F-22 е приложена технологията, използвана и при бомбардировача B-2. Обаче каквато е гравитацията, такъв е и стелтът. Изобщо не си правете илюзии, че е невидим.

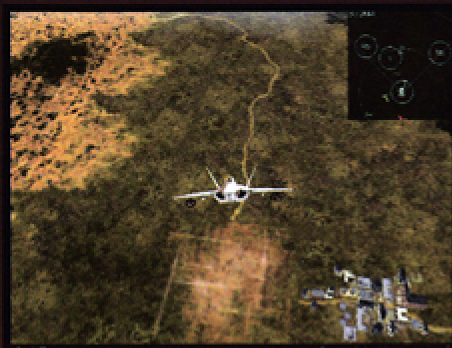


Затова ако искате да изпитате удоволствие от играта, трябва да приемете всичките й ограничения. Само така ще можете да се насладите на всичките й екстри – тренировъчни мисии, богат избор от всевъзможни задачи, разнообразни оръжия, та чак и ядрени бомби. Да, колкото и да е странно, в играта има и такова чудо. Единственото неудобство, свързано с използването им, е, че трябва да ги спускаш с парашут, а това означава, че първо ги пускаш, а после се връщаш обратно, за да видиш експлозията.

Други големи предимства са campaign режимът, който в интерес на истината би могъл да бъде и по-динамичен, и възможността да се разиграват въздушни битки по Интернет с едновременното участие на 120 пилоти.

Като цяло една нелоша игра, предназначена главно за тези, които имат само бегла представа за жанра и биха искали да навлязат малко в нещата. На тях можем да пожелаем само късмет и приятно изкарване с *F–22 Lightning 3*.







## Guillemot и Ferrari подписват сделка

*Guillemot* и *Ferrari* подписаха лицензна договореност в световен мащаб. Това споразумение ще прзволи на *Guillemot* да използва името и логото на *Ferrari* върху неговите „шофьорски" аксесоари за PC и телевизионни конзоли, които ще излязат на пазара тази есен.

## Activision купува

*Activision* и *Codemasters* (пичовете с *Micro Machines*, ако се сещате) са на финала на сделка, по силата на която двете компании трябва да се слеят, като доминираща ще бъде *Activision*. Преговорите се водят вече повече от шест седмици, но все още няма официално становище по въпроса.

## Патчове и downloadи

*MechWarrior 3*: Hasbro пуснаха патч за *MechWarrior 3*. В singleplayer патчът коригира някои бъгове като: страни шумове от PCI звуковите карти, изчезването на турета в Op2, Mission 4 и преминаването на играчите през таваните при висок скок. Адрес: ftp://ftp.agnfiles.com/game_patches/mechwarrior3/mw3v11.exe

*LaserAge*: Freeware игровият сайт *Ingava* пусна подобрена версия на екшън играта *LaserAge*. Версия 1.02 включва корекции на редица проблеми, между които този с оръжията, малката трудност на горните нива, нови звукови ефекти и нов вражески кораб. Адрес: http://www.ingava.com/

*TA: Kingdoms*: *Cavedog* пуснаха за точене първата нова единица за играта си *Total Annihilation: Kingdoms*. Тя се казва Aramonian Flying Builder и е нова единица за строене, която позволява по-голяма мобилност поради способността си да лети. Адрес: http://www.cavedog.com/takingdoms/index.html

*Outcast*: Скоро ще е достъпно за точене ново демо на *Outcast*. В него ще бъде включено ново ниво на име Shamazaar. Играта те представя в ролята на

# Expendable

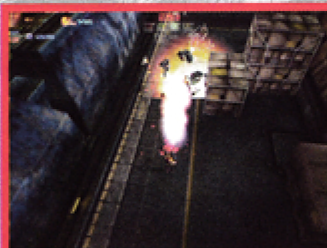
*Издател* RAGE SOFTWARE
*Производител* RAGE SOFTWARE

**W'95/98, P200, 32M, x2**

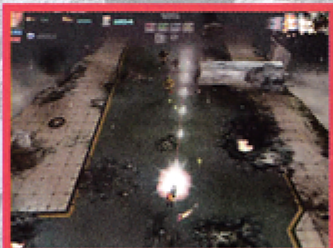
**Тази игра е изработена от същите хора, които миналата година произведоха *Incoming*. Те си създадоха име с превъзходната графика и макар че играта им не беше особено съдържателна (летиш, стреляш и пак летиш), тя успя да пристрасти хиляди геймъри. В *Expendable* е използвана същата формула – прост геймплей и страхотна графика. Историята, в която твоята флотилия трябва да разгроми извънземна армия, едва ли ще получи медал за оригиналност, но добрият сюжет невинаги е необходим, за да се получи добра игра. Достатъчно е да си спомним *Quake*.**

**Играта включва 20 нива, в които твоите герои стрелят, разбиват се, изпаряват се и громят противника. Всяко ниво си има своя собствена тема – действието започва в изоставен град, после се пренася по джунгли, гари и къде ли още не, но за съжаление след 4-то ниво играта тръгва много бързо и ти се чувстваш така, сякаш обикаляш Лувъра за 5 минути.**

**Звуковите ефекти са на нивото на добрата графика, произведението е забавно, без да е сложно и може би само солидните изисквания към хардуера (поне P 200, а най-добре P2-350) ще принудят някои геймъри да се въздържат от покупката.**







# Midtown Madness

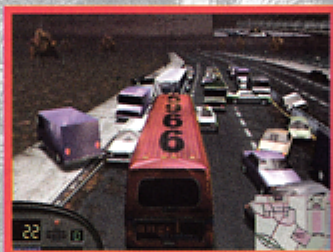
*Издател* MICROSOFT
*Производител* ANGEL STUDIOS

**W'95, P166, 32M, x4**

**Повечето състезателни игри от последните години поставят геймъра в ролята на безотговорен безумец, който след като получи ключовете от някое новичко ферари, кара така, сякаш е дошъл краят на света. В известен смисъл това е и ролята на компютърните й игри, които ни дават възможност да преживеем нещо, което в действителност едва ли бихме опитали. В това отношение *Midtown Madness* е най-добрият симулатор, който можем да си представим. Карането става по улиците на Чикаго, пресъздадени с такива невероятни подробности, че играта спокойно може да се използва като учебно помагало от начинаещите шофьори. Останалите коли на пътя предлагат голямо разнообразие от марки, цветове и модели, а пешеходците се държат дотолкова естествено, че побягват като подплашени сърни, ако се насочиш към тях, или пък се притискат плътно към стената, ако, не дай си боже, се качиш на тротоара. Както винаги, най-дребните подробности са и най-очарователни – опитай се да не дадеш някому предимство, и ще чуеш всичко, което се чува в подобни случаи. Мултиплеърът на тази аркадна игра върви добре и по Интернет и това е още едно предимство, което ще накара любителите на високите скорости да се заинтересуват от това заглавие.**





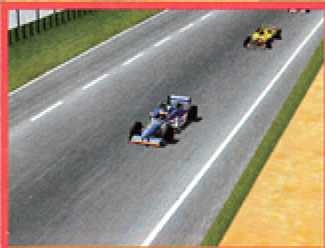


# Official Formula 1 Racing

**W'95, P90, 16M, x4**

*Издател* EIDOS
*Производител* EIDOS

Както в повечето игри от този тип, и в тази са предвидени различни състезания, всяко от които е с малко по-различни правила. Преди всяко състезание се предлагат някои по-специални екстри, като например възможност да огледаш пистата от хеликоптер, да чуеш някои коментари и да покараш малко за тренировка. Освен това трябва да вземеш и серия от отговорни решения – да определиш от коя писта да започнеш участието си в шампионата, от кой отбор ще играеш и как ще се казваш. Същевременно можеш да идеш и при автомонтьорите и да промениш каквото искаш по колата си. Изобщо свободата е голяма – сам си избираш гледната точка, начина, по който ще играеш – с кормило, джойстик или клавиатура, и дори мерните единици, с които ще работиш. За да не се загубиш по пътя, създателите на играта са измислили стрелка, която светва на екрана и ти показва в каква посока да караш. Ако въпреки всичко ти е трудно да се ориентираш в играта, можеш да ползваш наръчника. Той е пълен с информация не само за играта като цяло, но и за различните писти. И още една добра новина – мултиплеърът е за 12 играчи и позволява включване в играта от произволно място.





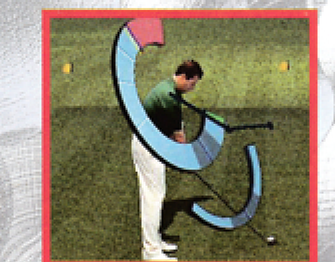


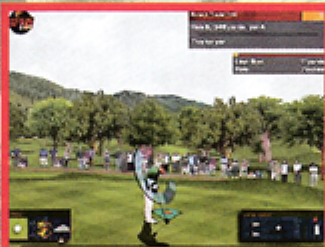
# Pro 18: World Tour Golf

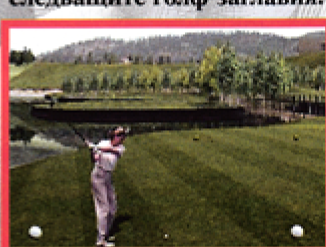
**W'95/98/PSX, P166, 32M, x4**

*Издател* PSYGNOSIS
*Производител* INTELLIGENT GAMES

Темата за голфа напоследак е много актуална в геймърската индустрия. Множество различни фирми се стремят да предложат на пазара подобни заглавия и в това няма нищо лошо, стига продукцията им да е добра. Това, уви, не може да се каже за *Pro 18*, една игра, в която интересните идеи на дизайнерите са опропастени от неточния геймплей и остарялата технология. Амбициите на проекта си проличават в началото на играта, която започва доста многообещаващо с най-големите светила в този спорт и със състезания по цялото земно кълбо. За съжаление всичко това изисква много памет – около 600 MB, което само по себе си не е лошо, но в случая просто не си заслужава. Топките скачат на по няколко метра във въздуха, теренът понякога влияе върху тяхната траектория, а понякога – не, камерите са разположени на прекалено голямо разстояние от играта, небето е безцветно, а тревата – повяхнала. Единственият по свеж момент е новият метод за удряне на топките чрез четирикратно натискане на клавиш, което прави играта по-реалистична и предизвикателна и вероятно ще бъде използвано от конкуренцията при някое от следващите голф-заглавия.







## PC НОВИНИ

войник, който е пренесен случайно в друг свят. Адрес: http://www.3dgamers.com/3daction/Games/outcast

### Half-Life Експо

Наскоро беше обявено *Half-Life Mod Expo '99*. Мероприятието, което ще се проведе на 29 юли и на него ще бъдат представени седем „аматьорски" разработки за *Half-Life*:.

*Action Half-Life*: мултиплейър нещица, *Counterstrike*: военен симулатор, *Science & Industry*: където успехът е свързан с способността на твоя екип да открива нови оръжейни технологии, *Kanonball*: спортна игра подобна на ръгби, *Chemical Existence*: сингълплейър, в който героят се бори с банди, мутанти и зли корпорации (брррр!), *Gunman*: смес между фантастика и каубойте от Дивия запад и *USS Darkstar*: действието се развива в боен кораб, летящ в дълбокия космос.

### Kingpin в Heat.net

*Kingpin: Life of Crime* ще бъде достъпен за online multiplayer само през *HEAT.NET*. Да ви напомним, че играта ви представя като член на банда, който бил предаден и оставен на произвола на съдбата.

### Успех на Wordox

*WON.net* обяви, че *Wordox* е най-бързо развиващата се игра в техния сайт. Тя излезе преди 4–5 седмици, а в момента повече от 500 души едновременно се състезават в разрешаването на редица загадки и пъзели. В играта мултиплейър могат да играят до 4 души, седнали на виртуална маса.

### ECTS набира изложители

Miller Freeman разкри, че пререгистрациите за поредното изложение ECTS (европейския аналог на E3) са около 300% повече от същия период през миналата година. Предвижданията са, че в края на регистрационния период този процент ще е значително по-голям.

### Реклами на *Dreamcast* в Европа

*Sega Europe* започнаха своята рекламна кампания за *Dreamcast*. Тя ще започне във Великобритания с излизането на новия филм „Междузвездни войни" и ще продължи до Коледа. Рекламата ще наблегне най-вече върху мултиплейърните и интернетските възможности на TV игрите. Целта е да се докаже, че играенето им не е самотно занимание, а дава възможност за пълноценни социални контакти.

### Нова игра от *Empire*

*Empire Interactive* обявиха, че са придобили правата върху издаването на *Speedballs 2100*. Играта, която догодине ще бъде издадена за *Playstation*, ще позволи на геймърите да играят между студените метални стени на голяма арена, където 2 отбора от по шестима играчи ще ритат футбол с метална топка. От компанията обявиха, че се стремят да увеличат присъствието си на конзолния пазар.

### *Driver 2*?!

По всичко личи, че *Driver* ще си има продължение. Говорителят на *GT Interactive* заяви, че произведението е още в начален стадий и създателите в момента все още не са решили на каква платформа ще го пуснат. Нищо чудно пак да изберат *Playstation*.

### Нова игра за *PSX2*

Японската фирма *Koei* подготвя игра за следващата конзола *Playstation*. *Kessen – Decisive Battle*, ще бъде стратегия в реално време, в която ще се разиграва гражданска война с 200–300 войници и все още неизвестен брой коне. Цялото удоволствие ще върви със скорост 60 кадъра в секунда.

### Нова игра от *Rage*

По Коледа в Европа трябва да излезе *PSX* пуцалката на

## Castrol Honda Superbike Racing

*Издател* ELECTRONIC ARTS
*Производител* INTERACTIVE ENT.

**Това си е направо шизофренична игра. От една страна със своите бесни скорости и 14 писти, пръснати по целия свят, това ново заглавие на *Electronic Arts* претендира за славата на симулатор. Погледнато от друг ъгъл обаче, се оказва, че му липсват основни за едни симулатор неща, като например възможността да караш повече от един мотор. Графиката е посредствена, а фреймрейтът (ама как звучи на български, а!) – бавен и изобщо не дава усещането, че се носиш по шосето със 180 мили в час. Звукът е по-добър. Бръмченето на единствения мотор и звукът от търкането на гумите са майсторски наподобени, но въпреки професионалната изработка не успяват да направят играта по-вълнуваща. Като нейно евентуално предимство можем да посочим простия геймплей, който предвижда игра само с няколко клавиша и позволява на притежателите на *Dual Shock* да използват аналоговия стик за ускоряване или намаляване на скоростта. Друго безспорно предимство са реалистичните детайли – поднасяне при рязкото удряне на спирачки, намаляване на тягата по непавирани пътища, износване на гумите и други такива.**

**Похвала заслужава и AI-то на другите участници, което е много добро на последните нива, толкова добро, че в проблем се превръща самото достигане до финала.**

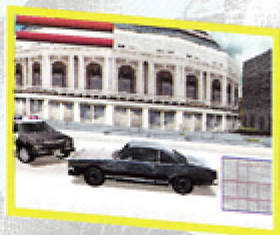







## Driver

*Издател* GT INTERACTIVE
*Производител* REFLECTIONS







**Караш си по мократа улица и мощната ти кола сама иска да ускори. За съжаление пълният с незаконно оръжие багажник е достатъчно основание да не нарушаваш правилника и да не се набиваш в очите на ченгетата. Най-ненадейно обаче те изникват сякаш изпод земята.**

**Минаваш покрай тях със затаен дъх, но не щеш ли сирените им се включват, ти натискаш газта докрай и се почва едно преследване...не ти е работа. Това е играта *Driver*, в която на тебе ти е отредена ролята на Tanner, бивш шофьор и настоящ полицейски агент, който като такъв трябва да проникне в мафията и да разкрие тайните на фамилия Castraldi.**

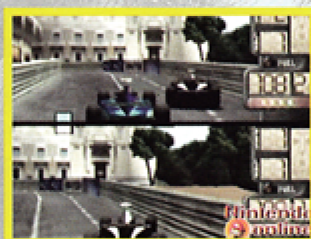
**Многобройните и разнообразни мисии те пренасят в 70-те години – времето на големите коли, големите престъпления и великите престъпници.**

**Екшънът се разиграва по улиците на Маями, Сан Франциско, Лос Анджелис и Ню Йорк, като всеки град е пресъздаден със своята характерна атмосфера.**

# F-1 World Grand Prix II

*Издател* NINTENDO
*Производител* PARADIGM

Миналата година *F-1 World Grand Prix I* тръгна много добре на *N64* и успешно зае своето място сред състезателните игри. Както можеше да се очаква, *Paradigm* сътвориха и нова версия, която може да се похвали с някои нови постижения – по-висока резолюция и support for the 4MB. Играта е правена по официален лиценз, като за основа е взет сезонът на 1998 година. Детайлите са добре изпипани и затова ко-



лите, пистите и дори пилотите с квадратни челюсти са пресъздадени с изключителен реализъм. 22-те возила и 16-и писти гарантират удоволствието, което се допълва и от доброто управление на колите. Не знам какво ще кажат тези, които никога не са участвали в истинско рали Formula 1, но ние, обикновените любители, не му намираме никакви кусури. Изкуственият интелект на другите шофьори е напълно задоволителен, а за любителите на силни усещания са предвидени още аркаден модус и мултиплеър за двама играчи, при който качеството на играта леко спада, но не дотолкова, че да развали купона. Единственият недостатък на новата версия е, че не се различава значително от оригинала, но тези, които не са успели да се снабдят с първото заглавие или пък просто са заклети любители на този спорт, едва ли ще пропуснат тази нова възможност да изпреварят Шумахер.







# Blue Stinger

*Издател* SEGA
*Производител* CLIMAX

Това заглавие, предназначено за дебюта на *Dreamcast* в Япония, бе сред първите три парти игри, предизвикали сензация сред геймърската общност. След впечатляващото интро бързо става ясно откъде създателите на *Blue Stinger* са почерпили своето вдъхновение – от *Resident Evil*, разбира се. Въпреки че новата игра не е толкова линейна, феновете на *Resident Evil* веднага ще се почувстват у дома си сред нейните пъзели, генетично променени същества и клаустрофобични коридори. Новото в случая е по-голямата свобода и по-доброто взаимодействие със средата.

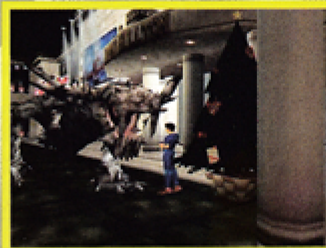
През по-голямата част от времето ще ти се налага да откриваш разни необходими предмети и да общуваш с главните герои и въпреки че някои от техните диалози са невероятно досадни, общото впечатление се подобрява от увлекателния геймплей, добрите cut scenes и великолепната графика.

Упреци могат да бъдат отправени единствено към ниската скорост на играта и към „кинаджийския" начин, по който се действа с камерата, често пъти поставяна така, че първоначалното ориентиране в обстановката се оказва доста затруднено.

Сега след дебюта в Япония остава да видим успеха, който тя ще пожъне на Запад, а той ще зависи главно от победата над основния конкурент – *Resident Evil: Code Veronica in the West* на *Capcom*.







*Rage Software – Space Debris.* Играта все още си търси издател за Съединените щати.

## Хубава музика в игра на *EA*

В следващата *PSX* игра на *EA – Hot Wheels*, ще чуем песента Fuel на Metallica. Това произведение, в което ще участват и други групи, трябва да се появи на пазара на 14 септември.

## Нова игра на *DMA*

*DMA Design* решиха да пуснат *Space Station Sillicon Valley* за *Playstation*. Играта досега е получила множество положителни отзиви за новаторския си стил, включващ и пъзели, и екшън. В съчетание с превъзходния дизайн на нивата и оригиналните идеи тази комбинация ще бъде ценен принос към заглавията за *Playstation*.

## Риболов за *N64*

Първата риболовна игра за *N64 - In-Fisherman Bass Hunter 64*, ще излезе в кря на юли. Ще я издаде компанията Take 2 Interactive, която очевидно възлага големи надежди на това заглавие.

## За Европа се готвят 60hz-ови игри за Dreamcast

Изглежда Sega Europe искат игрите им да могат да вървят на 60 Hz. Европейските игри по традиция са разчетени за 50 Hz заради стандарта PAL, но много съвременни телевизори позволяват и 60 Hz-ово изображение. Като резултат от тази мярка европейските игри ще вървят гладко като американските.

## TV игра за Tarzan

SCEA решиха да почерпят вдъхновение от филма Tarzan на Disney..Новият екшън обещава да представи 14 различни джунгли, а геймърите ще могат да се вживяват в ролите на Tarzan или Jane.

ИЗДАТЕЛ: MICROPROSE

**Минимална конфигурация:**
**Pentium 166 MHz**
**32 MB RAM**
**240 MB свободно дисково пространство**
**2x CD-ROM**





Тази трета игра от серията *MechWarrior* се очакваше с нетърпение от всички, които играят *MechWarrior 2* до дупка и обичат големите роботи. Роботи ли казах? Прощавайте за грешката. Това е крайно общ термин, който може да се отнесе и за *Heavy Gear* и за Hercs от *Starsiege* и за Battle Mech от нашата игра, които, както може би се досещате, са малко по-специални.

## Какво им е особеното?

Mech са огромни военни машини, които с лекота размазват обикновените танкове, събарят цели сгради, разрушават коли, разгромяват противниковата пехота и изобщо разчистват пейзажа. Единственото нещо, което може да спре един Battle Mech, е друг Battle Mech. Затова любителите на зрелищни игри няма да сбъркат, ако отделят малко внимание и на тази.

## Какво е това всъщност?

След като си върнаха правата от *Activision*, *FASA Interactive* възложиха изпълнението на следващата *MechWarrior* игра на *Zipper Interactive*, които по това време можеха да се похвалят само с едно по-известно заглавие — аркадната танкова игра *Recoil*. Въпреки това обаче едва ли имаме основание да ги смятаме за новаци на пазара, тъй като преди да почнат да правят игри за пазара, са произвеждали симулатори за армията. И то си им личи. Интерфейсът е отличен. Всичко от избирането на оръжия до управлението на Mech става по най-лесния възможен начин. Играта върви добре само с клавиатура и мишка, но, разбира се, за да бъде удоволствието пълно, си заслужава да се хване в ръка и джойстика. Издаването на заповеди също става бързо и безпроблемно. Въпреки че *MechWarrior* по същество си е един симулатор, управлението му се научава лесно и справочната карта скоро става излишна.

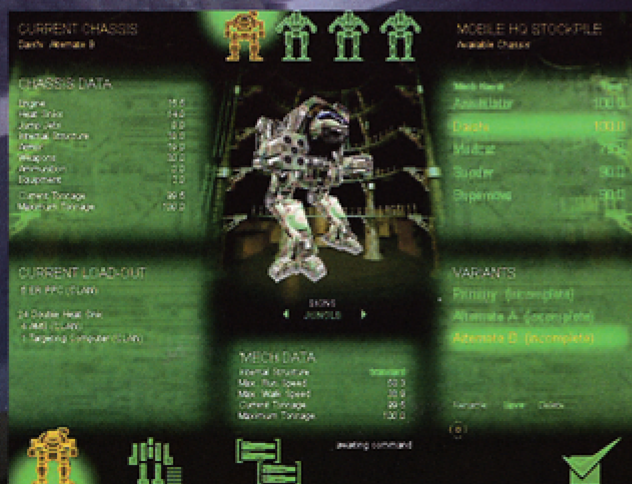
## Графиката

Графиката си заслужава да ѝ се отдели особено внимание. Ако я загледате внимателно, ще откриете множество майсторски изработени къщи, военни комплекси и риболовни кораби. Планетата, където се води кампанията, е малко гола, което ще рече, че няма да видите много трева и дървета, но пейзажите въпреки всичко са достатъчно разнообразни и изглеждат правдоподобно. Пустините, арктическите местности и вулканите са с добра текстура. Водата е приятно прозрачна и присъства почти на всяка карта. Най-приятната изненада обаче е начинът, по който експлодират статичните предмети. Разпадането на големи предмети под въздействието на гравитацията все още не може да се моделира със съвременните процесори, така че *Zipper* са създали просто една по-съвършена илюзия, но постижението им заслужава похвала, тъй като подобен реализъм в пресъздаването на разрушения си е направо рядкост.



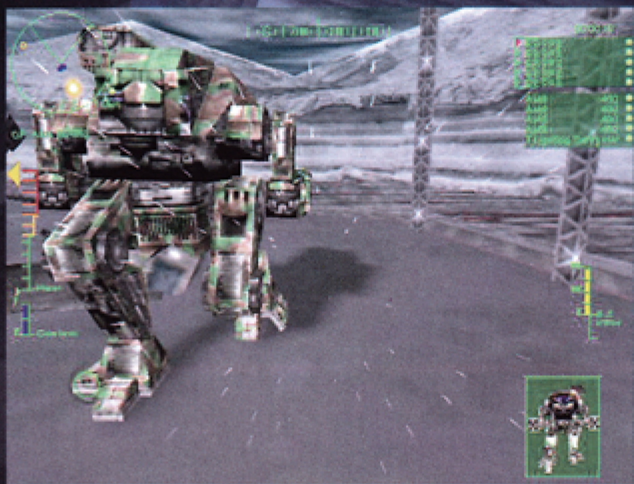

## Оръжията

Те, както знаем, са най-важният елемент във всеки боен симу-



ПРОИЗВОДИТЕЛ: ZIPPER INTERACTIVE

Препоръчителна конфигурация:
Pentium 200 MHz
64 MB RAM
390 MB свободно дисково пространство
4x CD-ROM



вани оръжия са много ефикасни. Топовете сипят снаряди и на моменти успяват да накарат твоите Mech-ове да отстъпят, лазерите бият право в целта, а ракетите щъкат насам-натам и от време на време се взривяват. Пиротехническите ефекти са страхотни

### Но това не е всичко

Мултиплеърът на *MechWarrior 3* е толкова забавен, колкото изобщо можете да си представите. За тези, които обичат по-завъртените работи, е предвидена и възможност да се съюзяват едни с други и след като си направят отделна база за всеки отбор, да играят една по-интересна в тактическо отношение игра. Не е за пренебрегване и възможността да се разиграват кампании. За целта са осигурени подходящи карти на съседни местности, които създават усещането за свързана и последователна игра.

RRIOR 3



### Лошите новини

Унищожаването на противника с помощта на големите лазери става прекалено лесно. За разлика от оръдията и ракетите те винаги бият право в целта. Никакъв елемент на случайност. Ако използваш клавиатурата и мишката и управляваш Mech с два-три големи лазера, можеш да поразиш всичко, каквото си поискаш, на 1 км разстояние, стига само да виждаш къде целиш. Дори и това последно условие не е задължително, когато прицелването се извършва автоматично. Затова съществува опасност мисиите да се изродят в безопасни разходки, особено ако играчът сам не прояви инициатива да се включи в някоя битка.

Друг недостатък на замисъла е въвеждането на бонус за стоене във вода. Подобен елемент присъстваше и в предишните игри на серията, но тук създателите на играта просто са стигнали до някаква крайност, като са решили при престой във вода да увеличават 3 пъти степента на охлаждане, независимо от това колко плитка е локвата, в която се киснеш.

### Заключение

Ако тези недостатъци се отстранят, играта ще може да претендира и за златен медал. Така или иначе, тя предлага хубав бой и зрелищна графика, а това в крайна сметка е най-важното и затова на този фон повечето критики изглеждат просто като дребнави заяждания.

латор и затова веднага бързам да кажа, че в *MechWarrior 3* изборът е добър. Освен обичайния арсенал от лазери, артилерийски оръдия и ракети тук са предвидени и някои нови играчки, като например противоракетна система. Всички изпол-





## DARKSTONE

DELPHINE

Обичате ли човешко месо? А как го предпочитате? Може би печено. Във всеки случай така го яде Draak, героят от френската игра *Darkstone*, наситена с гъста средновековна атмосфера. Draak, който едно време се е казвал Drakil Kana, е бил монах от ордена Kaliba, но от дълги занимания с черна магия малко превъртял и се заел да унищожава всичко и всички. Затова светът трябва да бъде спасен от безобразията му и ти се заемаш с тази задача в качеството на син или дъщеря на човек, убит от Draak. Ако в окончателния вариант създателите включат повече места за изследване, IPX и TCP/IP поддръжка за мултиплейър, *Darkstone* може да бие *Diablo* по всички линии.



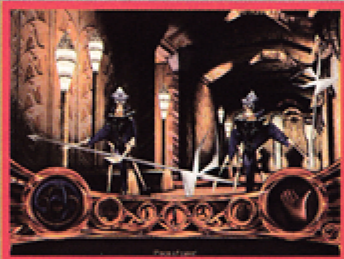


## THE REAL NEVERENDING STORY

DISCREET MONSTERS

Тази игра беше рекламирана като първия истински 3D приключенски екшън в реално време. На някои историята на страната Фантазия и Нищото, което се стреми да унищожи света, може да им се стори позната, но създателите твърдят, че само общата идея е взета от „Приказка без край" – книгата, която в Германия през последните години се продава по-добре и от Библията. Сюжетът предлага безпрецедентна свобода и затова няма правилни и грешни решения. Всички пътища водят към Рим, т. е. към финала, но в зависимост от това кой вариант ще предпочетеш можеш да попаднеш в едно или друго второстепенно приключение.





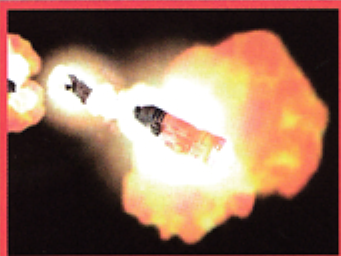
## HOMEWORLD

SIERRA

Защо всички чакат това заглавие с такова нетърпение? Ами просто защото това ще е първото RTS с големи и изцяло триизмерни космически битки – убиецът на *Starcraft*. Бързи и жестоки сражения, пушеци, експлозии... И всичко това с висока резолюция. Бързам да успокоя тези, които държат на сюжета, че има и сюжет. Историята на загиващата планета е описана в книжка от 28 страници – като си помисля, цял роман.

За съжаление играта вместо през юни, както беше предвидено, ще излезе през септември, но се надяваме, че ще имаме сили да я дочакаме.

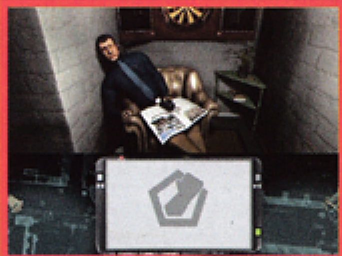


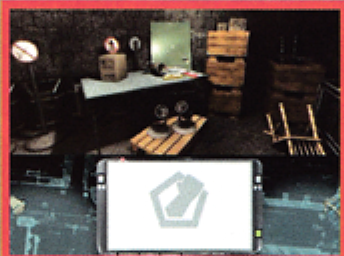


## TRAITOR'S GATE

ZABLAC

Идеята на тази игра заслужава червена точка за оригиналност. Ти си крадец и се опитваш да отмъкнеш перла от короната на Нейно Величество, като замениш бижуто с фалшификат. Играта не е линейна, но възможностите да се загубиш задълго са крайно ограничени. Мисията изглежда трудна само на пръв поглед. В действителност единствено дешифрирането на кодовете към различните врати представлява сериозен проблем. Не можем да гадаем колко струва въпросната перла, но дано си заслужава, понеже така или иначе пада голямо катерене по стени, скачане през прозорци и бягане от разни стражи.





# НОВИНИ

### C&C 2 през август?

*Command & Conquer 2: Tiberian Sun* може да излезе този месец. Източници от *Westwood* намекнаха, че играта е пред завършване и са им необходими още две седмици, за да я пуснат на пазара.

### Origin спира A-10 Warthog

Разработката на *Jane's A-10 Warthog* е спряна, съобщиха от *Origin*. Компанията възнамерява да насочи членовете на *A-10* отбора към други проекти на *Origin* и *EA*. Това решение няма да повлияе на останалите разработващи се заглавия от серията *Jane's*.

### Imagic си сменя името

Компанията *Interactive Magic* потвърди че променя името си на *iEntertainment Network*.

Новото наименование отразява промяната в приоритетите на фирмата, която от създаване на игри ще се проориентра към онлайн развлеченията.

### Обявиха UEFA Striker

*Rage* обявиха, че работят върху нова игра на футболна тема, която ще излезе за *PC*, *Dreamcast* и *PlayStation*.

Според замисъла се предвиждат 30 различни начина за ритане на топката.

## QUAKE II

ACTIVISION

Наскоро *Quake II* се появи за *N64*, а сега *Activision* се готвят да издадат незабравимия хит и за *Sony Playstation*. Изпълнен с всевъзможни светлинни ефекти, той по всяка вероятност ще изглежда отлично във визуално отношение. Най-интересният проблем е как създателите ще се справят с гордостта на *Quake* – върховните мултиплеър deathmatch опции, които на компютър вървят много добре.

В новата версия също ще има мултиплеър за четирима играчи със support за *Sony* Multitap и от фирмата уверяват, че преживяването ще е не помалко вълнуващо.





## TOMB RAIDER 4: LAST REVELATION

EIDOS INTERACTIVE

През ноември можем да очакваме следващата игра от успешната поредица *Tomb Raider*. Геймплеят на тази нова версия няма да се различава много от този на игрите предшественички. Основният акцент обаче ще бъде поставен върху разрешаването на пъзели. Структурата на нивата ще бъде по-стройна, пътуванията от място на място – по-кратки. Действието ще се развива само в Египет, а сюжетът ще се върти около египетската митология. Образът на Lara също е претърпял съществени промени, но хайде да не разкриваме всичко, за да им е интересно на нашите читатели, когато седнат да играят.



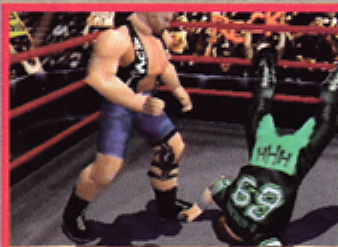


## WWF WRESTLEMANIA 2000

THQ INTERNATIONAL

Досега поредицата *WWF* бе дело единствено на *Acclaim*, но лиценз за 2000-та година взеха *THQ*. Наскоро се появиха и първите кадри, и първите подробности, свързани с подготвяната от тях игра. Пълният списък на участващите борци все още не е оповестен, но *THQ* трябва да са луди, за да пропуснат някое голямо име. Те вече са обещали, че ще има мултиплеър за 4-ма играчи и опция „създай борец“, която в днешно време се използва в много игри от този тип.



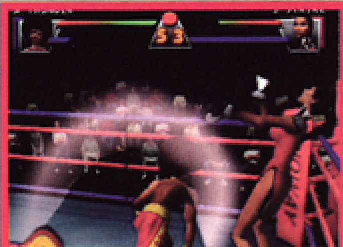
## READY 2 RUMBLE

MIDWAY

Това е едно от най-многообещаващите заглавия на *Dreamcast*. Тази 3D боксова игра с ясна графика и добре представени герои има дори претенцията да се превърне в най-добрата боксова игра на всички времена. В нея е възприет аркаден стил с бързо действие и множество специални движения.

Всеки играч има своя специален Rumble модус, до който може да достигне чрез изпълнението на определени combos. На пазара това чудо се очаква да излезе през септември.





# НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

### Мравки превземат Gameboy Color

Тази есен Infogrames и Dreamworks се готвят да пуснат Antz за Gameboy Color. Играта се прави по едноименния филм, в който една мравка се опитва да намери страната Insectopia, където има много храна и всички насекоми живет в мир. Филмът премина в Щатите с голям успех. Затова можем да се надяваме, че и играта няма да падне по-долу.

### Blue Stinger със западни ъпгрейдове

Преди да излезе в Щатите и Европа Blue Stinger ще претърпи някои промени. Между другото ще бъдат добавени нови гледни точки и по-свежарска музика. Към момента играта е достъпна само в Япония, а по западните магазини ще излезе едва през септември.

### Bleem! вече е на пазара

Програмката Bleem!, която позволява игри за Playstation да се играят на PC, вече се продава в американските магазини. Тази софтуерна програмка се продава за 30 долара, върви под Windows 95 или 98 и има следните изисквания към системата: Pentium 166Mhz MMX , 16Mb RAM, 16-битова видеокарта, 2 CD-ROM-а, съвместима cWindows звукова карта и 3 Mb свободно пространство на диска.

## ARMY MAN 2

Натисни Backspace, за да влезеш в режим на изпращане на съобщения. Въведи !when all else fails... и натисни Enter. Това ще активира cheat режима. Сега натисни Backspace въведи някои от следните кодове:

!a better tomorrow – Vulcan Gun
!acme discs – Мини
!aluminum foil – Flak Jacket
!armageddon – Масивна въздушна атака rmageddon
!beautiful nikita – Снайпер с безкрайни амуниции
!cliche ending – Flaming sarge off
!doctor doctor – Пълно здраве
!fourth of july – M 80
!geronimo! – Въздушна атака
!gnomish inventions – Експлозиви
!god of gamblers – Случаен предмет, понякога безкраен
!i give up – Рестартиране на нивото
!i have a rock – Безкрайни гранати
!jumpjets – Режим на летене
!metal sheeting – Grey Disguise
!night of the walking dead – Зомби
!ninja arts – Невидим режим
!no rocket launcher – Без базука (ха-ха!)
!paper dolls – Паратропери
!patton's speach – „Осветените" хора се представят
!phoenix! – Flaming sarge
!pooper scooper – Mine Sweeper
!roach spray – Безкраен аерозолен спрей
!rubber cement – Медикит
!ruby ray – Безкрайна лупа
!santini – God режим
!shrink wrap – Tan Disguise
!smorfs – Blue Disguise
!spidey senses tingling – Показва цялата карта
!suicide kings – Kill sarge
!surprise party – Тонове от врагове
!techno – Нови звуци
!veni vidi vinci – Печелиш мисията
!village people – Безкраен огнемет
!watchtower in the sky – Reconnnaisance

## MIDTOWN MADNESS

РЕЖИМИ:
Въведете тези команди при стартирането на играта, за да активирате Cheat режима:

| | |
|---|---|
| -allrace | Достъп до всички състезания |
| -allcars | Достъп до всички коли |

Пример: *C:\Midtown\midtown.exe -allrace*

CHEAT-ОВЕ:
По време на игра задръж Ctrl+Alt+Shift+F7 докато влезеш в режим на писане. Сега въведи някой от следващите кодове (Внимание – някои от тях ще изключат точкуването!):

| | |
|---|---|
| /dizzy | Въртящо се небе |
| /fuzz | Включваш радара на полицията |
| /ufo | Самолетите са НЛО |
| /swap | Трамваите са самолети |
| /slide | Трафикът се слайдва |
| /puck | Твоята кола се слайдва |
| /grav | Слаба гравитация |
| /big | Големи хора |
| /tiny | Малки хора |
| /damage | Режим на повреди |
| /nodamage | Режим без повреди |
| /talkfast | Бърз коментар |
| /talkslow | Бавен коментар |
| /smoke | Гумите пушат |
| /nosmoke | Гумите не пушат |

## MIDTOWN MADNESS

По време на игра натисни Ctrl + Enter. Въведи някой от долните кодове (с малки букви) и натисни Enter:

| | |
|---|---|
| the truth is out there | Безкрайни амуниции |
| fight the future | Презареждане на амунициите |
| black oil | Презареждане с гориво |
| trust no one | God режим |
| i want to believe | Самолетът не се разбива |
| this isnt happening | Лечéние |
| ghostpit | Невидим самолет |

## REQUIEM: Avenging angel

По време на игра натисни Enter и напиши някой от следните кодове. Натиснете Enter, за да го активирате.

| | |
|---|---|
| +bigbrother | Компютърът командва единиците |
| +clock | Показва часовника на играта |
| +lotsablood | Повече кръв |

## RAGE OF MAGES 2

По време на игра напиши gonzoopera за активиране на cheat режима:

| | |
|---|---|
| Ctrl + I | Недосегаем |
| Shift + Z | Телепортиране |
| Ctrl + Shift + N | Прескачане на мисията |



# R-TYPE DELTA

*ПЪЛНА ЕНЕРГИЯ:*
Паузирай играта. Задръж L2 и натисни Le, Ri, Up, Dn, Ri, Le, Up, Dn + Tr.
Червена сила:
Вземи Force Pod и паузирай играта. Задръж L2 и натисни Le, Ri, Up, Dn, Ri, Le, Up, Dn + Sq.
*СИНЯ СИЛА:*
Вземи Force Pod и паузирай играта. Задръж L2 и натисни Le, Ri, Up, Dn, Ri, Le, Up, Dn + X.
Жълта сила:
Вземи Force Pod и паузирай играта. Задръж L2 и натисни Le, Ri, Up, Dn, Ri, Le, Up, Dn + Ci.
*УВЕЛИЧЕНИЕ НА КРЕДИТИТЕ:*
След три часа непрекъсната игра лимититът на кредитите ще нарасне на 9.
Безкрайни кредити:
След шест (?) часа игра ще стане достъпна опцията 'Free Play'.

# STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Въведи една от следните думи като парола...
ACE - По-слаби щитове
BLAMEUS - Виждаш снимките на създателите на играта
CHICKEN - Бонус ниво, в което играеш като AT-ST
CREDITS - Списък на създателите
DEADDACK - Всички нива
FARMBOY - Летиш на Вечния сокол
HARDROCK - Сменя лицето на Люк върху заглавния екран
IGIVEUP - Безкрайни животи
KOELSCH - Летиш с автомобил Electra вместо с V-Wing
MAESTRO - Тест на музиката
RADAR - Подобрява радара. Корабите, които летят по-високо са по-светли, а корабите, летящи по-ниско са по-тъмни
TIEDUP - Летиш с Tie Interceptor
TOUGHGUY - Всички пауър-ъпи

*АКТИВИРАНЕ НА NABOO FIGHTER ОТ ЕПИЗОД I:*
Въведи паролата HALIFAX?. След това избери 'enter code' и въведи !YNGWIE!. Избери 'enter code' отново, за да активираш кораба Naboo. За да го деактивираш, въведи като парола HALIFAX? и след това друга произволна дума.

*БОНУС НИВА:*
Battle of Hoth - Завърши всички нива със златен медал
Death Star Trench Run - Завърши всички нива със сребърен медал
Beggar's Canyon - Завърши всички нива със бронзов медал

# TAI FU

Cheat режим на картата:
На екрана с картата натисни: R2, Tr, R2, Tr, Ci, Dn, Sq. След това въведи някой от следните кодове:
Избор на ниво: R2, Tr, R2, Tr, Ci, Sq, Dn, Tr, Up, Ri, Le, Dn, Up, L1.
Финалното филмче: R2, Tr, R2, Tr, Dn, Sq, Ci, Tr, Up, Dn, Le, Ri, Up, R1.

Cheat режим в самата игра:
По време на игра натисни R2, Tr, R2, Tr, Ci, X , Sq. След това въведи някой от следните кодове:
Всички стилове: R2, Tr, R2, Le, Ri, Tr.
Пълно здраве: R2, Tr, R2, Le, Ri, Ci.
Пълна Chi: R2, Tr, R2, Le, Ri, Sq.
Недосегаемост: R2, Tr, R2, Le, Ri, R1.
Невидимост: R2, Tr, R2, Le, Ri, R2.
Враговете са с двойни размери: R2, Tr, R2, Le, Ri, Up.
Враговете са с два пъти по-малки размери: R2, Tr, R2, Le + Right, Dn.
Девет живота: R2, Tr, R2, Le, Ri, X.

# ИСТОРИЯ НА ИГРИТЕ:

# NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



След краха на пазара на видеоигри през 1984 г., само две ком-пании продължили със сериозните си опити да произвеждат конзоли. Това били *INTV* (създателите на *Intellivision*) и японската фирма *Nintendo*. *Nintendo* стартирала през далечната 1889 г. като фирма за производство на карти за игра, а заниманията си в областта на компютърните игри започнала в началото на осемдесетте години, произвеждайки хитове като *Donkey Kong* и *Mario Brothers*. Тяхната конзола *Famicom* се продавала доста добре в Япония, достигайки 2.5 милиона бройки през 1984 г. След преговори с *Atari* за пласирането на видеоиграта в САЩ, които се довели до никъде, *Nintendo* решили да стартират своя кампания на Новия континент.

Първоначално преговорите с местните разпространители били доста трудни, тъй като на тях още им държал влага сривът на пазара отпреди една година. За да ги спечелят на тяхна страна, *Nintendo* дори променили дизайна на конзолата, като го доближили до този на домашен компютър и дори на видеокасетофон. И така, видеоиграта била пусната на пазара в началото на 1986 г. под името *Nintendo Entertainment System*.

Конзолата се появила в два варианта. Първият, който струвал $ 249, включвал освен самата система още и R.O.B. (малко роботче от сорта на нашенския Робко), джойстици, пистолет и три игри, а вторият – конзолата, джойстици и играта *Super Mario Bros*. Цената му била само $199. Скоро новата видеоигра на *Nintendo* надминала по продажби своите конкуренти (по това време *Sega Master System*, *INTV* и *Atari 7800*), при това в съотношение 10:1.

През 1990 г. обаче фирмата била силно притеснена от конзолите от следващо поколение – 16-битовите *TG16* и *Genesis*, но *NES* все още ги биела по продажби. Въпреки това фирмата пуснала на пазара тяхната 16-битова видеоигра *Super NES* през есента на 1991 г. Странното било, че разликата в цените на *NES* и *SNES* била само $10. Това обаче накарало доста хора да изберат *SNES* поради почти идентичната му цена.

През 1993 г. *Nintendo* пуснали на пазара *NES 2*. Тя била по-малка, по-евтина версия на оригиналната конзола с дизайн, близък до *SNES* и със стандартен слот за касетките. Цената ѝ била само $49.

Поддръжката за *NES* от страна на *Nintendo* започнала да се свива все повече и повече с нарастването на популярността на *SNES* и била прекратена официално през 1995 г. Резултатите в края на живота на системата показали, че от нея били продадени повече от 62 милиона, а продадените игри за нея – над 500 милиона, което я направило най-популярната видеоигра на всички времена.

## МАЛКИ ОБЯВИ

➲ ***02/2922816*** Продавам SEGA SATURN, нова с RUN и 18 диска – 200 000 лв.

➲ ***0728/3922*** **Заменям SEGA MD2 за GAME BOY COLOR.**

➲ ***02/292 2816*** Продавам дискове за SEGA SATURN по 10 и 15 лева.

➲ ***046/39285*** Продавам изгодно 41 броя SONY PLAYSTATION + ДИСКОВЕ.

➲ ***(02)2922816*** Продавам оригинален MEGA DRIVE с 1 касета и 2 джойстика, 60000 лв..



*В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания" (виж по-долу).*
*Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).*
*Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, ул. „Братя Миладинови" 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие", София.*

**ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА**

Име: ..................................................

Адрес: ..................................................

Текст: ..................................................

..................................................

Безплатна (до 7 думи) ❐ Платена (над 7 думи) ❐

*Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).*

# ГОРЕЩИ ДНИ на ИГРОМАНИЯ

СУПЕРВАКАНЦИЯТА ПРОДЪЛЖАВА!!!

- 10-дневен морски курорт в хотел 3 звезди в гр.Бяла, обл. Варненска – стаи с хладилник, кабелна телевизия, телефон
- Спортни занимания
- Морски плаж
- Компютърно обучение за начинаещи и напреднали (в малки групи – 3-5 души) – Windows 95/98, Microsoft Office 97 и други продукти – по два академични часа всеки следобяд
- Сертификат на Мултимедиа ООД за завършен курс

***ГОЛЯМО ШОУ –*** **Всяка вечер турнир по компютърна или видеоигра (за PC и Sony Playstation)**

**ЦЕНИ ЗА НОЩУВКА + ХРАНА НА РЕСТОРАНТСКИ НАЧАЛА:**
– за деца до 15 год.: полупансион (закуска, вечеря) – 179 000 лв.
пълен пансион – 239 000 лв.
– за възрастни: полупансион (закуска, вечеря) – 219 000 лв.
пълен пансион – 279 000 лв.
– допълнителна цена за обучение по Windows 95/98 и Microsoft Office 97 – 49 000 лв.

**СМЕНИ:** 5 юли – 14 юли; 15 юли – 24 юли.

*Деца на възраст до 10 год. могат да участват само с родители!*

Проявяващите интерес към офертата могат да получат допълнителна информация на адрес: София, ул. „Цар Симеон“ 98, ет. 4, МУЛТИМЕДИА ООД.

*За контакти и записвания:* тел. (02) 32 07 62, 31 90 07, 83 10 53.

*Главен редактор* ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ. *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА. *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА. *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

*Адрес на редакцията:*
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
*E-mail: gamemania@multimedia.bg*
*В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.*

ЗА ЛЮБИТЕЛИТЕ НА ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОСМОСА

САМО В КИНОСАЛОНИТЕ




WING COMMANDER

DUGA НОВ ФИЛМ НА 20TH CENTURY FOX



ISSN 1311-090X